PAPERBOY
EL CHICO DE LOS PERIODICOS

Súbete en tu vieja bicicleta, ponte la gorra e imaginate por las calles de un suburbio americano. Tus habilidades con la bici y un brazo fuerte con el que lanzar los periódicos te ayudarán a aguantar tus siete días de acción continua. Evita los coches, los obreros, borrachos y máquinas de cortar césped porque intentarán obstruir tu trabajo. Ganarás puntos cuando entregues los periódicos a tus clientes, pero puedes conseguir otro tipo de puntos rompiendo las ventanas de los no suscriptores. Es una tarea difícil, pero tu jefe piensa que la práctica te hará perfecto y generosamente te ofrece una pista de prácticas donde ganar valiosos puntos extra. Prepárate para la carrera de tu vida.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Spectrum

Acelerar: Q.
Frenar: A.
Girar a izquierda: O.
Girar a derecha: P.
Lanzar el periódico: N.

Amstrad Schneider

Acelerar: Definible por el usuario.
Frenar: Definible por el usuario.
Girar a la izquierda: Definible por el usuario.
Girar a derecha: Definible por el usuario.
Lanzar el periódico: Definible por el usuario.

Commodore 16 64/+4/128

Joystick en la puerta 2.

ENDURO RACER
CARRERA DE RESISTENCIA

INSTRUCCIONES

Commodore C64: Cuando Enduro Racer haya sido cargado te encontrarás entre la pantalla de título y la tabla de alta puntuación.

Para empezar el juego pulsa la barra Space o el botón Disparo. Para redefinir las teclas de Control mantén presionado R.

Definir teclas: Esta opción te permite elegir qué teclas controlarán tu bicicleta. Los controles por defecto son los siguientes:

Controles

KEY: EFFECT.
A: Aumentar aceleración.
Z: Sobre una rueda.
,: Giro a la izquierda.
.: Giro a la derecha.
Space: Frenos.
H Run/Stop: Pausa del juego.
R F7: Reajustar juego.

Amstrad: Una vez que Enduro Racer haya sido cargado pulsa cualquier tecla para visualizar la pantalla de menú:

STAR GAME
ONE PLAYER

Para seleccionar una de estas dos opciones pulsa la tecla Space o el botón de Disparo.

Empezar el juego-Start Game: Si está iluminado pulsa Space y empezará el juego. Si utilizas el Joystick pulsa el botón Disparo para empezar el juego.

Un jugador-One player: Si está iluminado y pulsas la barra Space cambiará entre los modos ONE PLAYER y TWO PLAYER. Si eliges el modo TWO PLAYER, en la parte inferior de la pantalla aparecerá '1UP' mientras el jugador 1 esté jugando y '2UP' cuando sea el turno del jugador 2. El control pasará al otro jugador cuando uno de ellos se estrelle o cuando agote el tiempo.

Controles

KEY: EFFECT.
Q: Aumentar aceleración.
A: Sobre una rueda.
O: Giro a la izquierda.
P: Giro a la derecha.
Tecla Space: Frenar.
H: Pausa en el juego.
R7: Reajustar juego.

Spectrum: Una vez que Enduro Racer haya sido cargado pulsa cualquier tecla para visualizar la pantalla de menú.

START GAME (empezar juego).
ONE PLAYER (un jugador).
CHANGE CONTROL MODE (modo cambio de control).
DEFINE KEYS (definir teclas).

Estas opciones te permiten ajustar el tipo de juego que desees. Una de estas opciones se encenderá. Puedes cambiarla pulsando cualquier tecla (excepto la tecla Space).

Para seleccionar una de estas opciones pulsa la tecla Space o el botón Disparo.

Empezar el juego (Start Game): Si esta opción está iluminada pulsa Space y el juego comenzará. Si utilizas el Joystick pulsa el botón disparo.

Un jugador (One Player): Si está iluminada y pulsas la barra Space cambiará entre los modos ONE PLAYER y TWO PLAYER. Si eliges el modo TWO PLAYER en la parte inferior de la pantalla aparecerá '1UP' cuando el jugador 1 esté jugando y '2UP' cuando sea el turno del jugador 2. El control pasará al otro jugador cuando uno de ellos se estrelle o cuando agote el tiempo.

Modo cambio de control (Change Control Mode): Esta opción te permite seleccionar qué tipo de Joystick o teclado controlará tu bicicleta. Si pulsas la barra Space aparecerá la lista siguiente:

KEYBOARD-TECLADO.
KEMPSTON.
SINCLAIR LEFT.
SINCLAIR RIGHT.
CURSOR.

Si utilizas Joystick seleccionar Kempston, Sinclair Left, Sinclair Right o Cursor. Elige la opción apropiada. Pulsa cualquier tecla para desplazarte a través de la lista y la tecla Space para seleccionar una de las opciones.

Definir teclas (Define Keys): Esta opción te permite elegir qué teclas controlarán tu bicicleta. Los controles por defecto son los siguientes:

Controles

KEY: EFFECT.
Q: Aumenta la aceleración.
A: Sobre una rueda.
O: Giro a la izquierda.
P: Giro a la derecha.
Tecla Space: Frenos.
H: Pausa en el juego.
R: Reajustar juego.

Joystick: Spectrum, Amstrad, C64. Si utilizas el Joystick los controles son:

Aceleración

Izquierda — Derecha

Sobre una rueda

Botón disparo: Frenos.

VISUALIZACION EN PANTALLA

En la parte superior de la pantalla aparecerá:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 km/hr

TOP: Indica la puntuación máxima.
TIME: Indica el tiempo que queda (en segundos) para completar la etapa actual.
SCORE: Indica cual es tu puntuación.
STAGE: Indica en cual de las cinco etapas te encuentras.
SPEED: Indica tu velocidad en kilómetros por hora.

SUGERENCIAS

— Evita a otros ciclistas, rocas, árboles, agua, etc.
— No te salgas de la carretera (en la etapa 3 hay agua a ambos lados de la carretera) si quieres mantener tu velocidad máxima.
— Cuando saltes los baches perderás velocidad a no ser que te pongas sobre una rueda antes de llegar al bache. Puedes también rodear los baches, aunque esto disminuirá tu velocidad.
— Hay cinco etapas que te llevarán a cinco diferentes tipos de terreno.

TERMINACION DEL JUEGO Y PUNTACION MAXIMA

Al terminar el juego, en la pantalla aparecerá:

STAGE	RECORD	PLAYER
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	
TOTAL	4 42 24	0 50 27

La columna RECORD indica el número de la etapa y el tiempo más rápido de esta etapa.

La columna PLAYER indica sus tiempos en las etapas realizadas. Al final de la última etapa que puedas terminar aparecerá un porcentaje que indica hasta dónde has llegado en esa etapa.

Si llegas a la tabla de máxima puntuación podrás introducir tu nombre utilizando el teclado o Joystick. Mueve el cursor ARRIBA, ABAJO, A IZQUIERDA o A DERECHA utilizando los siguientes controles:

ARRIBA: ACELERACION.
ABAJO: SOBRE UNA RUEDA.
IZQUIERDA: IZQUIERDA.
DERECHA: DERECHA.

Para seleccionar la letra que está iluminada en ese momento utiliza DISPARO o SPACE. Selecciona ED cuando hayas terminado de escribir tu nombre.

ESCAPE FROM SINGES CASTLE
ESCAPA DEL CASTILLO DE SINGES

INTRODUCCION

En nuestra anterior aventura, Dirk el Atrevido rescató a la ella princesa Daphne y la devolvió a su padre el rey Aethelred...

Todos los habitantes del reino se alegraron por la vuelta de la princesa y por la paz que se había conseguido. Sin embargo, Dirk decide volver a la Guarida del Dragón y buscar la fortuna que se encuentra escondida en los dominios del Rey Lagarto.

Ha corrido el rumor de que existe una olla con monedas de oro, un gran tesoro. Sin embargo, hay algunos inconvenientes... Al Rey Lagarto no le gustan las visitas y ha encantado la olla de oro con un hechizo mágico.

Si Dirk consigue hacerse con el oro tendrá que enfrentarse también a numerosos peligros y a los Monstruos de Barro. Si consigue vencerlos obtendrá la libertad y la mano de la bella Daphne.

Participa en esta aventura...

CAVERNAS DEL RIO YE

Maniobra tu frágil nave a través del río subterráneo que fluye por debajo del reino de Singes. Te encontrarás con increíbles cascadas, remolinos de agua y piedras parcialmente sumergidas. Ten cuidado porque están ahí para acabar contigo.

Dirígete hacia los destellos (hacia el destello medio que aparece en el centro de la pantalla) para no chocar y quedar hecho añicos en las cavernas del río Ye.

PASADIZO DE CANTOS RODADOS

Gigantescas fuerzas han sido puestas en movimiento... Te encontrarás en un estrecho pasadizo y serás perseguido por una enorme piedra. Paredes empinadas y resbaladizas impedirán que escapes. Salta y busca una salida. Cuidado con las bolas y agujeros e intenta no ser atrapado por la gran piedra que desciende a lo largo del pasadizo.

HABITACION DEL TRONO

En la Habitación del Trono, el astuto Rey Lagarto ha preparado algunas trampas para recibir a cualquier imprudente que se aventure a entrar en este maldito lugar. Ten cuidado no vayas a quedar chamuscado por bolas de electricidad o por una mano abrasadora. Un solo toque significa la muerte inmediata.

MAZMORRAS DEL REINO DEL LAGARTO

Con la muerte del Dragón, el poder y las riquezas cayeron en manos de seres inferiores. Una de estas criaturas es el desagradable Rey Lagarto que se ha apoderado de la mayoría de las riquezas del Dragón. Tu espada ha quedado encajada y metida en la gran olla de oro... ¡cuidado!, esta trampa ha sido diseñada para llevarte a las garras del rey Lagarto. Misteriosas líneas de fuerza te arrinconan o frenan tus movimientos en los dominios del Rey Lagarto. Ten mucho cuidado cuando en este horripilante lugar tengas que buscar tu espada y el oro.

Cuando hayas recuperado la espada y cogido todo el oro que quieras, destruye al rey y escapa por la salida más próxima.

EL MAGICO CABALLO ALADO

Misteriosamente, la estatua de un caballo alado salta a la vida. De pronto te encontrarás galopando a gran velocidad a través de largos corredores olvidados. Bolas de fuego y piedra te persiguen. Evítalas, ya que si no minarán la fuerza que necesitas para guiar a esta bestia mística. Si chocas contra una de las paredes quedarás aplastado por la gran velocidad a la que estás viajando.

MAZMORRAS DEL DESTINO

Entras en una habitación de aspecto inocente, la puerta se cierra de golpe y repentinamente la habitación se llena de peligros. Los rayos de fuego prenden el suelo que te rodea, las salidas obvias son trampas mortíferas y aparecerán criaturas malévolas que intentarán destruirte.

MOSAICO MISTICO

Encuentra una salida en este peligroso y terrible lugar. Aparecerán y desaparecerán varios cuadros, pero sólo existe una ruta y una puerta segura por donde escapar. Un paso en falso y caerás en un pozo oscuro. ¡Cuidado!, un gigantesco murciélago volará muy cerca de ti. Destrúyelo con un rápido movimiento de tu espada porque si no te verás obligado a descender a ese tenebroso pozo.

MONSTRUOS DE BARRO

Para poder escapar busca una botella que se encuentra en uno de los extremos de esta peligrosa cueva. Locos mostruos, nacidos de las profundidades de la tierra, intentarán desesperadamente atraparte y no dejarte escapar. Elige cuidadosamente tu camino, busca alguna manera de cruzar el acantilado, salta el cañón y escapa.

PUNTUACION

Dirk ganará muchos puntos cuando agarre valerosamente los obstáculos que se encuentran delante de él. También ganará puntos cuando venza a los numerosos adversarios que están decididos a destruirle o cuando evite las peligrosas trampas preparadas para coger a cualquier intrépido aventurero que ose entrar en la Guarida del Lagarto.

PUNTOS DIRK

Ganarás puntos Dirk (vidas extra) cuando hayas pasado las mazmorras del Rey Lagarto y un Dirk más por cada pantalla que completes después de ésa (hasta un máximo de 5 Dirks). ¡Intenta conseguirlas porque las vas a necesitar!

CONTROLES

Spectrum

Izquierda: O.
Derecha: P.
Arriba: Q.
Abajo: A.
Mover espada/saltar: Fila inferior.

DRAGON'S LAIR® puede ser controlado vía Joysticks Kempston, Protek, Interface I y Ram Turbo interfaces.

Amstrad Schneider

Puedes controlar simultáneamente el juego a través del Joystick o teclado.

Teclado	Joystick	
Z	Izquierda	Mover a izquierda
X	Derecha	Mover a derecha
K	Arriba	Mover arriba
M	Abajo	Mover abajo
L	Disparo	Sacar espada/Saltar

Comprueba que el orden de pantallas de tu versión ESCAPE FROM SINGES CASTLE es el siguiene:

1. Mosaico Místico.
2. Cavernas del río Ye.
3. Callejón de Cantos Rodados.
4. Habitación del Trono.
5. Mazmorras del Rey Lagarto.
6. El mágico Caballo Alado.
7. Mazmorras del Destino.
8. Monstruos de Barro.

Commodore C64

Sólo Joystick

Si pulsas el botón del Joystick durante la pantalla de rejuvenecimiento o cuando te encuentras en cualquiera de las Cavernas del río Ye entrarás directamente en el juego.

TECLAS ESPECIALES Y MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK

En la Mazmorra del Destino y en la Habitación del Trono, el Joystick sólo aceptará la acción correcta en el momento correcto.

Si actúas correctamente fuera de tiempo, la orden será ignorada.

Si mueves el Joystick anticipando un movimiento, éste será ignorado y perderás una vida. Por tanto, ten cuidado, porque en estas dos habitaciones la coordinación es el factor más importante.

DRAGON'S LAIR
LA GUARIDA DEL DRAGON

Desde hace muchos años el bondadoso rey Aethelred reina pacíficamente sobre sus dominios. De entre sus tesoros el más preciado es la princesa Daphne, su única hija. Desde lejanos países llegaron valientes caballeros y hermosos príncipes para hacerle la corte. Daphne, la princesa, era una doncella famosa por su gran belleza y gracia.

Aunque depositaban a sus pies fabulosas riquezas y rogaban encarecidamente por su mano, la princesa Daphne los rechazó a todos. Su corazón pertenecía desde hacia tiempo a Dirk el Atrevido, un valiente caballero.

Un día, Singe, el Dragón diabólico que gobierna la tierra de las sombras apareció en el reino de Aethelred. Pidió que el rey le entregara sus tierras y a sus gentes. Cuando Aethelred rehusó la vil demanda de Singe, un monstruo secuestró a la bella Daphne y la encerró en una esfera de cristal, escondida en las horribles mazmorras del castillo encantado. Singe envió a Ethelred el siguiente mensaje:

«Ríndete antes de que caiga el sol o tu amada hija desaparecerá para siempre.»

Atehelred y todos los habitantes de su reino cayeron en una gran tristeza y desesperaron. Todos menos Dirk, quien juró ir al castillo encantado y liberar a la princesa... ¿Podrá sobrevivir a los numerosos peligros de las mazmorras?... ¿podrá llegar a la Guarida del Dragón?

Tus hazañas empiezan...

EL DISCO QUE CAE

Salta al disco y guíalo a las mazmorras que se encuentran debajo del castillo.

¿Correras el riesgo y entrarás a las mazmorras encantadas o pasarás a ser otro de esos aventureros cuyos huesos descansan en el interior de los túneles?

Lánzate con cuidado por la rampa y salta al disco. Móntate en el disco y recorre los diferentes túneles. Cuando aparezcan las rampas que van a las mazmorras, el disco se parará unos segundos. Cuando el disco y la rampa estén en línea, salta a la rampa.

Air Genie, una de las más temibles criaturas de Singe, vigila la aparición de posibles intrusos. ¡Ten cuidado!, para vencer a esta horripilante criatura mantente cerca de la parte central del disco y muévete al mismo tiempo que las ráfagas del viento.

PASADIZOS DE CRANEOS

Andate con cuidado cuando llegues a este terrible pasadizo, poblado por los espectros de tus peores pesadillas...

Cráneos que muerden, manos de huesos que te agarran, desagradables sustancias pegajosas y torbellinos de nubes de murciélagos.

¿Podrás aguantar estas visiones de muerte o morirás horriblemente en sus garras...?

Controla tus movimientos y mueve la espada con cuidado. ¡No te adelantes ni te retrases! Atácalos con tu espada o evítalos con movimientos ágiles y rápidos.

LAS CUERDAS QUE QUEMAN

Las llamas rugen, lenguas de fuego suben más y más arrasando todo lo que encuentran en su camino. ¿Te lanzarás a la cuerda para cruzar la habitación en llamas antes de que sea demasiado tarde, o caerás al abismo abrasador.. ?

Prepárate y conquista este infierno en llamas..., dirígete hacia el final de la rampa y después salta dese la rampa hasta la plataforma de piedra, lo más cerca posible al primer templete. Cuando estés en la plataforma de piedra salta desde la plataforma a la cuerda que se balancea. Salta cuando la cuerda se encuentre cerca de ti. Después salta de cuerda a cuerda sobre las gradas en llamas.

Cuando la cuerda tome la forma de un arco hacia delante salta a las plataformas que se encuentran al final de la primera y segunda grada.

Sal de la plataforma por la parte superior de la pantalla.

HABITACION DE LAS ARMAS

El arsenal de Singes... una cámara encantada con remolinos de muerte. Un olor diabólico protege a esta habitación de posibles intrusos. Armas letales acaban con la vida y monstruos de arcilla sin mente se convierten en instrumentos de muerte. ¿Quedarás sometido a la muerte o sobrevivirás...?

Abrete camino en la Habitación de las Armas. Vence a tus enemigos atacándolos con tu espada o evítalos moviéndote con rapidez y agilidad. En uno de los lados de la habitación se abrirá una puerta mágica, sal por ahí.

RAMPAS Y TONTOS MONSTRUITOS

Una serie de rampas llegan hasta una superficie de hielo desde donde entrarás al siguiente nivel de las mazmorras. Los monstruitos se ríen histéricamente mientras pelean contigo. Salta rápidamente de rampa a rampa cuando los vea desaparecer.

Si te quedas demasiado tiempo en este maldito lugar puedes entrar súbitamente en un vacío de ébano.

Salta de una rampa a otra. Intenta saltar desde las esquinas de una de las rampas.

Utiliza tu espada para luchar contra los tontos monstruitos.

LA HABITACION TENTACULO

Es el laboratorio de Singes..., donde realiza sus diabólicos experimentos. La habitación está poblada por seres horripilantes. El peligro puede arrastrarse desde cualquier lugar, desde arriba o desde abajo. Andate con cuidado o te encontrarás en las garras de algo muy desagradable.

En esta habitación te enfrentarás a terribles enemigos —lucha contra ellos moviendo apropiadamente tu espada.

Sal de esta habitación a través de la puerta que se encuentran en uno de los lados de la pantalla.

EL SEGUNDO DISCO

Un segundo disco te llevará al último nivel de las mazmorras. Sentirás cómo el aire se espesa puesto que el diablo se prepara para la batalla final.

Maniobra el disco y estáte atento... las fuerzas del mal te rodean. Como ya hiciste anteriormente colócate cerca de la parte central del disco, ya que otras criaturas de Singe intentarán atacarte cuando vayas a través de los túneles.

EL MORTAL TABLERO DE AJEDREZ

El Gamito de Dirk... el juego es a muerte y el premio es tu vida. Enfréntate al malvado campeón de Singe, el Caballero Phantom. Juega una partida de ajedrez que se encuentra suspendida entre el cielo y la tierra. ¿Podrás vencer al Caballero Phantom y llegar a la puerta del otro lado de la habitación? ¿o las fuerzas del diablo te darán el jaque mate...?

Te vas acercando a la Guarida del Dragón y Singe ha enviado a su gran campeón para pararte.

Salta a través de los cuadrados del tablero de ajedrez y mueve tu espada para luchar contra el Caballero Phantom.

El Caballero Phantom aparecerá durante unos segundos, desaparecerá y después volverá a aparecer en otro de los cuadrados del tablero de ajedrez. Cuando Phantom llega a uno de los cuadrados, la línea del tablero se convierte en una línea de muerte. Si te quedas mucho tiempo en esos cuadrados pagarás con tu vida.

Aléjate de los bordes del tablero de ajedrez o caerás repentinamente en las abiertas profundidades. Debes vencer a Phantom para poder salir a través de la puerta.

Cuando Phantom cambie de color atácalo con tu espada. Si lo atacas cuando es de color negro se hará más vulnerable.

MATANDO AL DRAGON

La bella Daphne espera ser rescatada de su esfera de cristal. En la Guarida del Dragón, Singe también espera.

Mata a Singe y libera a la princesa. Ten en cuenta lo que se sabe acerca de los dragones (si no quieres quedar chamuscado)...

Cruza el acantilado para llegar a donde se encuentra la espada mágica. Utiliza las piedras para protegerte de las llamas del dragón. Si tienes suerte, debajo de las piedras encontrarás un tesoro escondido. Cuando aparezca el tesoro corre hacia él y será tuyo.

Cruza cuidadosamente el peligroso precipicio y coloca la espada mágica en la esquina de la cornisa. Vuelve desde la estrecha cornisa a la rampa de madera, salta y la victoria (y la princesa Daphne) será tuya.

PUNTUACION

Mientras recorres las mazmorras encantadas ganarás puntos cada vez que destruyas a tus enemigos, cuando superes obstáculos, encuentres el tesoro o conquistes las diferentes habitaciones de la mazmorra. Mira tu indicador de puntuación.

Recuerda que Dirk es un valiente caballero y su principal misión es salvar a la bella Daphne. ¡El rescate de la princesa Daphne es su gran premio!

Empiezas la aventura con 5 Dirks y ganarás puntos Dirk cuando conquistes las habitaciones de las mazmorras.

PUNTOS DIRK

Ganarás puntos Dirk (vidas extras) después de conquistar la Habitación de las Armas. A partir de ese momento, por cada pantalla que completas ganarás un Dirk, hasta un máximo de 5 Dirks.

MAXIMA PUNTUACION

Para grabar tu máxima puntuación del día pulsa la barra SPACE cuando aparezca la pantalla de Título. Pon tus iniciales en el marcador.

CONTROLES

Spectrum C-64, Amstrad Schneider: Utiliza simultáneamente el Joystick o teclado.

Teclado	Joystick	
Z	Izquierda	Mover a izquierda
X	Derecha	Mover a derecha
K	Arriba	Mover arriba
M	Abajo	Mover abajo
L	Disparo	Mover espada/saltar

Amstrad Schneider: SPACE BAR. Saltar sobre los tontos monstruitos.

Commodore C-64 y Spectrum: SPACE BAR. Saltar sobre los tontos monstruitos.

TECLAS ESPECIALES Y MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK

Cuando te encuentras en las rampas y en la pantalla de los tontos monstruitos pulsa SPACE BAR para saltar de una rampa a otra.

En el Pasadizo de Cráneos, la Habitación de las Armas y la Habitación Tentáculo el Joystick sólo aceptará la acción correcta en el momento correcto. Si actúas correctamente pero fuera de tiempo tu orden será ignorada. Si mueves el Joystick anticipando un movimiento éste será ignorado y perderás una vida. Ten cuidado, la coordinación es un factor muy importante en estas habitaciones.

COMMODORE C-64 Y ESPECTRUM

Para utilizar la espada pulsa L (en el momento correcto). Siempre llevas la espada contigo excepto durante la pantalla final, donde deberás recogerla de la parte superior del precipicio antes de matar al Dragón Singe.

ALTA TENSION
TODOS LOS FORMATOS

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.
Amstrad: CTRL + ENTER.
C-64: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, luego PLAY en el reproductor.
MSX: RUN "CAS".

CONTROLES

	Arriba	Abajo	Izq.	Der.	Disp.
Spectrum	Q	A	O	P	M
C-64	—	—	—	—	—
Amstrad	Q	A	O	P	Espac.
MSX 64k	Q	A	O	P	Espac.

	Joys.	Pausa	Fin	Empezar	Sonido
Spectrum	KEMP INT.II Cursor	1	3&4	DISP.	2
C-64	Port2	—	—	f7	—
Amstrad	Si	ESC	CTRL ESC	DISP.	—
MSX 64k	Si	ESC	STOP	DISP.	SELECT

En las versiones que tienen teclas redefinibles no se pueden usar las teclas 1-5 y ciertas teclas de control, ya que se usan para algunas funciones especiales.

EL JUEGO

Eres James Bond..., como tal debes pasar ocho niveles pegando tiros hasta que llegues a enfrentarte con el malvado traficante de armas Brad Whittaker. El general Koskov, agente doble de la KGB, ayuda a Bond durante sus aventuras, pero debe ser vigilado por si le traiciona. ¡Una vez que hayas destruido las fuerzas de Whittaker, tu misión está cumplida y la bella Kara es tuya!

Nivel 1: Gibraltar. Bondo comienza sus aventuras con una prueba de las defensas de Gibraltar. Debe medirse con las fuerzas especiales de las SAS armado solamente con una pistola que dispara pintura. Ya que sólo es una batalla falsa... o eso parece al menos. Ten cuidado por si alguno de los SAS se toma las cosas en serio e intenta matarte.

Nivel 2: El Conservatorio de Música Lenin. ¿Puedes conseguir sacar el desertor Koskov de las garras del KGB sin dañar a los pacíficos ciudadanos que escuchan el concierto? Koskov te seguirá, pero serás tú el que debes defenderte de los francotiradores que aparecen por todas partes. Sácale de allí lo antes que puedas.

Nivel 3: El Oleoducto. Debes de evadirte con Koslov de las atentas miradas de los trabajadores del oleoducto y enviarle a Koslov por las tuberías. ¡Ojo con los guardias y con las roturas de las tuberías!

Nivel 4: La Mansión. Has logrado rescatar a Koslov, pero alguien quiere que vuelva. Han enviado al matón Necros para raptarle. Necros va vestido de repartidor de leche e intentará lo que sea para conseguir su objetivo.

Nivel 5: La Feria. Debes encontrarte con tu agente, ¡pero Necros te ha seguido y tiene órdenes de matarte!

Nivel 6: El Complejo Militar. Estás atrapado en el centro de Afghanistán en una base soviética. ¡Pero para 007 no hay problemas! ¡Cuidado con las fuerzas enemigas!

Nivel 8: La casa de Whittaker. Al fin consigues enfrentarte al «cerebro» del enemigo: Brad Whittaker. Suelta todas sus armas contra ti, pero debes seguir luchando hasta la victoria.

CONTROLES

Los movimientos del Joystick son los habituales. Para que Bond se agache pulsa el botón de disparo mientras mueves el Joystick hacia arriba o hacia abajo.

ARMAS ADICIONALES

Entre cada uno de los ocho niveles, Q ha dado a Bond la oportunidad de recoger un arma u objeto que le puedan ayudar en la misión siguiente. Desafortunadamente sólo uno de los objetos disponibles te será útil en el siguiente nivel. Sólo tienes cinco segundos para decidirte. Usa el Joystick o las teclas cursoras para marcar el arma que desees y pulsa el botón de disparo para seleccionarla.

SELECCIONAR ARMA DURANTE EL JUEGO

Para seleccionar el arma especial durante la partida mueve el punto de mira hasta la parte inferior derecha de la pantalla. En el panel verás el arma que actualmente tienes en uso. Si pulsas disparo cambiarás de esa arma a la adicional. Vuelve por la zona principal de juego. Ahora Bond ya puede usar su nueva arma. Nota: algunas armas sólo se pueden usar una vez. Si seleccionas un objeto que no puede ser usado como arma, Bond sigue con su Walther PPK para disparar, pero el objeto queda activado. Entre los objetos disponibles están: bazokas, granadas, gafas de visión nocturna, plumas y cigarrillos dispara-misiles, un gorro duro, bombas, morteros, arcos, etc., dispara-misiles.

© 1987 DOMARK.

GHOSTS AND GOBLINS
DUENDES Y ESPIRITUS

INTRODUCCION Y ESCENARIO

Ghosts 'n' Goblins es una versión de los clásicos juegos de Arcada, hecha para ordenadores caseros por Capcom, autores de los mejores videojuegos, como, por ejemplo, World Beating Commando y 1942.

Ghosts 'n' Goblins es un clásico de las historias fantásticas de lucha, de caballeros heroicos que rescatan a bellas doncellas de las garras del demoniaco Jefe Supremo. Caracterizado por algunos efectos sorprendentes y gráficos, este juego, técnicamente excelente, es otro éxito de la gama de juegos Elite/Capcom.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Spectrum

Derecha: 0.
Izquierda: 9.
Arriba: 2.
Abajo/agacharse: W.
Disparo: M.
Salto: X.
Redefine las teclas o utiliza Joystick Kempston o Sinclair.

Amstrad Schneider

Interrumpir: ESC.
Derecha: Definible por el usuario.
Izquierda: Definible por el usuario.
Arriba: Definible por el usuario.
Abajo/agacharse: Definible por el usuario.
Disparo: Definible por el usuario.
Salto: Definible por el usuario.
Mantener: Definible por el usuario.
O utiliza Joystick.

Commodore 64/128

Utiliza solamente el Joystick.